

Susunan Redaksi

PENERAPAN *E-COMMERCE* PADA PENJUALAN DAN PROMOSI PRODUK DI TOKO BONEX BERBASIS WEBSITE**Martselani Adias Sabara, Muhammad Bakhar, Much Sobri Sungkar**

Politeknik Harapan Bersama, Jl. Mataram NO.9 Tegal Telp.(0283) 352000

Jl. Dewi Sartika No.9 71 Tegal Telp.(0283) 350567

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penerapan *E-Commerce* pada penjualan produk boneka di Toko Bonex. Selama ini sistem penjualan dan promosi produk boneka di Toko Bonex masih mengandalkan pelanggan datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi pembelian dan memesan barang yang diinginkan, melalui telepon dan nota sebagai bukti pemesanan. Saat ini promosi yang dilakukan oleh Toko Bonex dari mulut ke mulut. Untuk itu akan dibuat *website E-Commerce*.

Tujuan pembuatan *website* ini untuk mengetahui produk, harga dan promosi di Toko Bonex. Menfasilitasi pelanggan dan calon konsumen untuk berinteraksi secara *online* dan memberikan informasi yang *up to date* kepada pelanggan dan calon konsumen, serta untuk menganalisa perancangan *E-Commerce* yang efektif untuk penjualan dan promosi produk di Toko Bonex.

Website E-Commerce ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* berbasis *web* dan untuk *database* menggunakan *MySQL*, *tools* yang digunakan adalah *Adobe Dreamweaver CS5* dan *Xampp*. *Website E-Commerce* ini adalah sebuah situs penjualan boneka di wilayah Kota Tegal penggunaan *E-Commerce* merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan.

Kata Kunci : *E-Commerce, Website, Toko Bonex***1. Pendahuluan**

Bisnis *internet* merupakan suatu bisnis yang dalam prosesnya baik dalam pemesanan maupun pengantaran barang seluruhnya menggunakan media *internet*. Media *internet* tersebut berbentuk aplikasi *website* yang merupakan salah satu cara penyampaian informasi penjualan dalam bentuk media *visual*. Sehingga Aplikasi *website* sangat baik digunakan sebagai media promosi dan pemasaran dalam melakukan perdagangan. Untuk perusahaan yang memiliki usaha bisnis dalam memperdagangkan produknya, media periklanan merupakan hal yang penting. Apalagi persaingan sekarang ini sangat ketat di kehidupan masyarakat. Tujuan menggunakan media *internet* juga agar dapat membantu dalam memberikan pengenalan barang secara tepat yang tidak memandang ruang dan waktu. Strategi pemasaran ini banyak dipakai karena memiliki peran penting dalam dunia bisnis dan memiliki jangkauan pasar yang luas.

Bagi pihak konsumen, menggunakan *E-Commerce* membuat waktu berbelanja menjadi singkat. Tidak ada lagi berlama – lama mengelilingi pusat pertokoan untuk mencari barang yang diinginkan. Selain itu, harga barang – barang yang dijual melalui *E-Commerce* biasanya lebih murah dibandingkan dengan harga di toko, karena jalur distribusi dari produsen barang ke pihak penjual lebih singkat dibandingkan dengan toko konvensional. Situs *website E-Commerce* dapat berjalan di semua waktu selama 24 jam, dari titik

pandang pedagang, ini meningkatkan jumlah pesanan yang diterima. Dari titik pandang pelanggan, toko yang “selalu terbuka” jelas lebih nyaman dan berbelanja secara *online* lebih mudah membandingkan lebih dari 1 produk dari beberapa toko *online* yang berbeda.

Begitu pula dengan Toko Bonex, perusahaan ini bergerak di bidang penjualan boneka yang menjual berbagai macam boneka mulai dari bentuk yang kecil sampai bentuk yang besar, dan banyak pula macamnya seperti binatang, bantal, bola, sampai tokoh kartun yang sedang tenar, dan lain sebagainya. Toko Bonex beralamat di jalan Raya Karanganyar No. 119 Tegal, sistem penjualan masih mengandalkan pelanggan datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi pembelian dan memesan barang yang diinginkan, melalui telepon dan juga melalui nota sebagai bukti pemesanan atau hanya sekedar menanyakan informasi mengenai produk. Dimana sistem tersebut masih memiliki kekurangan dan sering terjadi kesalahan dalam pemesanan jumlah barang yang di kirim, jenis barang, harga yang tidak sesuai, dan lain sebagainya yang dapat merugikan perusahaan. Dalam pendataan stok barang hanya mengandalkan pencatatan pada sebuah buku yang dapat memakan waktu dan biaya namun hasilnya sangat kurang memuaskan.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat mempunyai peran untuk mendapatkan informasi dengan mudah dan cepat. Penggunaan *E-Commerce* merupakan salah satu solusi yang dapat

digunakan. *E-Commerce* merupakan proses bisnis yang menggunakan media internet melalui *website* sehingga pemilik toko dapat mengelola penjualan dengan mudah sesuai dengan yang dibutuhkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu dibuat suatu *website* untuk toko *online*. Maka pengambilan judul “PENERAPAN *E-COMMERCE* PADA PENJUALAN DAN PROMOSI PRODUK DI TOKO BONEX BERBASIS *WEBSITE*” diharapkan dapat mengatasi masalah – masalah yang selama ini dialami.

2. Metode

Metodologi penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian antara lain :

1. Metode Observasi (*Observation Methode*)

Observasi dilakukan dengan mengumpulkan data laporan penjualan yang berkaitan dengan pengelolaan data barang dan transaksi dengan cara studi lapangan, pengumpulan data tersebut dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung pada toko bonex. Di toko bonex yang masih menggunakan metode manual dalam penjualan barang sehingga dapat menemukan permasalahan – permasalahan yang ada dan data yang dikumpulkan lebih akurat.

2. Metode Wawancara (*Interview Methode*)

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara langsung kepada pemilik Toko Bonex, yakni dengan Bapak Hakim untuk mengetahui sistem yang berjalan serta data – data yang dibutuhkan dalam pembuatan *website*.

3. Studi Literatur (*Literature Methode*)

Studi literatur dilakukan dengan mempelajari informasi – informasi yang berasal dari data tertulis atau arsip laporan yang ada pada toko yang berhubungan dengan penjualan transaksi barang seperti buku, jurnal dan artikel *internet*.

4. Dokumentasi

Pengumpulan data dokumentasi yang dilakukan pada tanggal 22 Februari 2016 pukul 10:00 – 13:15 WIB di toko bonex yang beralamat di Jalan Raya Karanganyar No. 119 Tegal, dengan mengajukan pertanyaan kepada pimpinan toko dan pencatatan jawaban.

3. hasil dan Analisa

E-Commerce

Definisi *E-Commerce* menurut Loudon (1998), *E-Commerce* adalah suatu proses membeli dan menjual produk – produk secara elektronik oleh konsumen dari perusahaan ke perusahaan dengan *computer* sebagai perantara transaksi bisnis. *E-Commerce* atau yang biasa disebut juga dengan istilah *Ecom* atau *Emmerce* atau *EC* merupakan pertukaran bisnis yang rutin dengan menggunakan

transmisi *Electronic Data Interchange (EDI)*, *email*, *electronic bulletin boards*, dan *electronic funds transfer* yang berkenaan dengan transaksi – transaksi belanja di *internet shopping*.

Website

Website merupakan teknologi yang dibuat untuk memberikan informasi secara meluas, informasi tersebut dapat berupa *text*, gambar, video, dan lain sebagainya. Selama *website* terkoneksi dengan *internet*, *website* bisa diakses oleh dunia luas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

PHP

PHP adalah bahasa pemrograman *script server side* yang paling banyak dipakai saat ini. PHP dulunya singkatan dari "*Personal Home Page*". Untuk saat ini PHP disebut dengan "*Hypertext Preprocessing*". Disebut begitu karena PHP ini merupakan bahasa yang di penuh dengan teks. contoh aplikasi lain yang lebih kompleks seperti **CMS** yang dibangun dengan menggunakan PHP antara lain ada Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain.

MySQL

MySQL adalah *Relational Database Management System (RDBMS)* dimana yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Tentu setiap orang bebas untuk menggunakan *MySQL*, akan tetapi jangan sampai dijadikan produk turunan yang bersifat komersial.

MySQL ini sebenarnya merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam *database* sejak lama, yaitu *SQL (Structured Query Language)*. *SQL* berarti sebuah konsep tentang pengoperasian *database*, paling utama dalam pemilihan atau seleksi serta input data, yang memungkinkan pengoperasian data ini dapat dilakukan dengan mudah secara otomatis. Keandalan dari suatu sistem *database (DBMS)* ini dapat diketahui dari cara kerja optimizernya pada saat melakukan pemrosesan perintah – perintah dari *SQL*, yang dibuat oleh user maupun program – program aplikasi itu sendiri.

Adobe Dreamweaver CS5

Adobe Dreamweaver adalah program yang digunakan untuk membuat atau menyunting halaman *web*. *Software Dreamweaver* dikeluarkan oleh *Adobe System*. Aplikasi ini banyak digunakan oleh para programmer, *desainer* dan *developer web* dikarenakan kemudahan dalam penggunaannya, kelengkapan fituranya dan juga dukungannya terhadap teknologi terkini.

Xampp

XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak *system operasi*, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL Database* dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan *Perl*. Nama **XAMPP** merupakan singkatan dari X (empat *system*

Perancangan Sistem UML

```

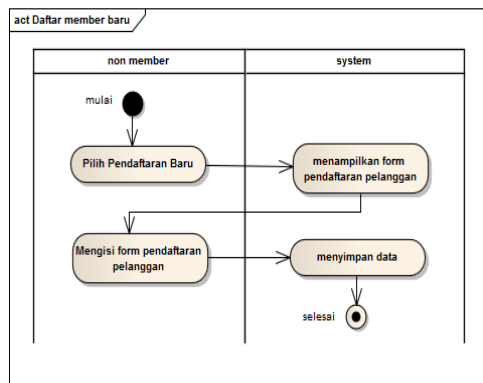
    usecaseDiagram
        actor HostMember as Host Member
        actor Member
        actor Admin

        usecase UC1 as Melakukan Pendaftaran Member
        usecase UC2 as Login
        usecase UC3 as Data Provinsi
        usecase UC4 as Data Kategori
        usecase UC5 as Data Barang
        usecase UC6 as Data Pelanggan
        usecase UC7 as Pemesanan Barang
        usecase UC8 as Konfirmasi Transaksi
        usecase UC9 as LogOut
        usecase UC10 as Lihat Barang
        usecase UC11 as Transaksi
        usecase UC12 as Menu Utama

        HostMember -- UC1
        Member -- UC1
        Member -- UC10
        Member -- UC11
        Member -- UC12
        Admin -- UC2
        Admin -- UC3
        Admin -- UC4
        Admin -- UC5
        Admin -- UC6
        Admin -- UC7
        Admin -- UC8
        Admin -- UC9

        UC1 ..> UC2 : extend
    
```

2. Activity Diagram



```

graph TD
    subgraph Member
        Start((mulai)) --> P1[pilih barang]
        P1 --> P2[klik beli untuk order barang]
        P2 --> P3[selesai belanja klik lanjutkan]
        P3 --> P4[mengisi form tujuan pengiriman]
        P4 --> P5[Lihat pesanan di Tampilan Transaksi]
        P5 --> P6[ cetak pesanan barang]
        P6 --> P7[pilih menu konfirmasi]
        P7 --> P8[isi form konfirmasi pembayaran]
    end

    subgraph System
        S1[menampilkan koleksi barang]
        S2[menampilkan isi keranjang belanja]
        S3{belanja lagi?}
        S4[menyimpan data pemesanan]
        S5[menampilkan Tampilan Transaksi]
        S6[menampilkan cetak pesanan barang]
        S7[menampilkan form konfirmasi pembayaran]
        S8[selesai]
    end

    P1 --> S1
    S1 --> P2
    P2 --> S2
    S2 --> P3
    P3 --> S3
    S3 -- "[Ya]" --> P2
    S3 -- "[Tidak]" --> P3
    P3 --> S4
    S4 --> P5
    P5 --> S5
    S5 --> P6
    P6 --> S6
    S6 --> P7
    P7 --> S7
    S7 --> P8
    P8 --> S8
    S8 --> End((selesai))
  
```

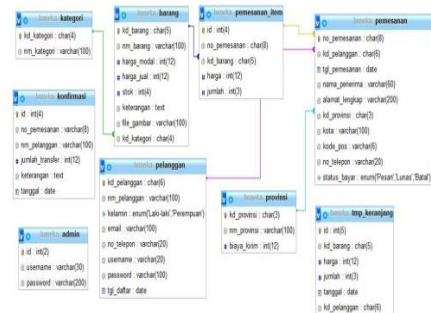
The flowchart illustrates the transaction process (act Transaksi) involving a Member and a System. The process begins with the Member selecting an item (pilih barang), which triggers the System to display the collection of items (menampilkan koleksi barang). The Member then clicks to buy the item (klik beli untuk order barang), leading the System to display the shopping cart (menampilkan isi keranjang belanja). A decision point (belanja lagi?) follows, with a 'Yes' path looping back to the buying step and a 'No' path leading to the next step. The Member then clicks to finish shopping (selesai belanja klik lanjutkan), prompting the System to save the order data (menyimpan data pemesanan). The Member views the order on the Transaction Display (Lihat pesanan di Tampilan Transaksi), which the System also displays (menampilkan Tampilan Transaksi). The Member prints the order (cetak pesanan barang), and the System displays the printed order (menampilkan cetak pesanan barang). The Member selects a confirmation menu (pilih menu konfirmasi), and the System displays the payment confirmation form (menampilkan form konfirmasi pembayaran). Finally, the Member fills out the payment confirmation form (isi form konfirmasi pembayaran), and the System marks the process as complete (selesai).

```

sequenceDiagram
    actor Admin as admin
    participant DB as data barang
    participant PS as proses menyimpan
    participant SD as menyimpan data barang

    Admin->>DB: pilih barang()
    activate DB
    DB->>PS: tambah ()
    activate PS
    PS->>SD: get data barang()
    activate SD
    SD->>PS: menampilkan()
    deactivate SD
    PS->>DB: edit()
    activate DB
    DB->>PS: get data barang()
    activate PS
    PS->>SD: menampilkan()
    deactivate PS
    SD->>DB: hapus()
    activate DB
    DB->>PS: get data barang()
    activate PS
    PS->>SD: menampilkan()
    deactivate PS
    SD->>SD: selesai()
    deactivate SD
    deactivate PS
    deactivate DB
  
```

4. Class Diagram



1. Halaman Utama



2. Halaman Pendaftaran *Member*




The screenshot shows a login interface with a light blue background. At the top, there is a red header bar with the text "LOGIN MEMBER" in white. Below the header, the text "Username :" is followed by a white input field. Underneath that, the text "Password :" is followed by another white input field. At the bottom left, there is a button with a grey border and the text "Login" in black. To the right of the button, the text "Pendaftaran Baru" is displayed in a blue, underlined font.

4. Halaman *Member*



KOLEKSI BARANG

Boneka Tedy Bear God Bless



Boneka Bear God Bless, boneka beruang ini sangat cocok untuk diberikan sebagai hadiah kepada sang pacar

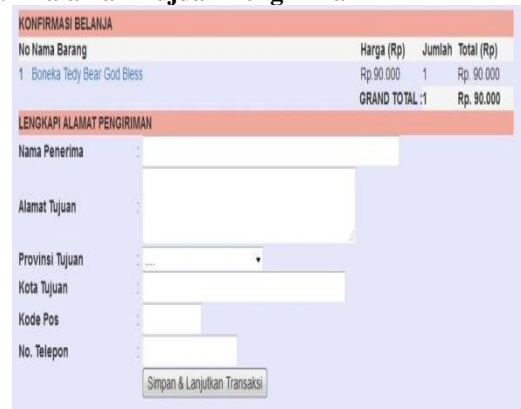
Stok : 97

Kategori : Boneka Tedy Bear

Rp. 90.000

Beli

6. Halaman Keranjang Belanja



DAFTAR PEMESANAN							
No	No. Pesan	Tanggal	Nama Penerima	Total (Rp)	Biaya Kirim (Rp)	Status	Tools
1	PS000011	10-05-2016	teguh	Rp. 130.000	Rp. 30.000	Pesan	Cetak

9. Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 15. Halaman Konfirmasi Pembayaran

10. Halaman Transaksi

CETAK LENGKAP PEMESANAN BARANG

No. Pemesanan : PS000017
 Tgl. Pemesanan : 13-05-2016
 Kode Pelanggan : P00003
 Nama Pelanggan : Titi

Nama Penerima : Linda Sari
 Alamat Penerima : Jalan Negeri no 32 rt. 01. rw 3 senarung
 Provinsi : Jawa Tengah
 Kota : Semarang
 No. Telepon : 08574321000
 Untuk Transfer : 000

Status Bayar : Pesan

No	Kode	Nama Barang	Harga (Rp)	Jumlah	Total (Rp)
1	B0007	Perka Jumbo	Rp. 140.000	1	Rp. 140.000
2	B0002	Hello Kitty Amerika	Rp. 65.000	1	Rp. 65.000

Total belanja (Rp) : Rp. 205.000
 Total Biaya Kirim (Rp) : Rp. 30.000
GRAND TOTAL (Rp) : 235.000

Gambar 16. Halaman Transaksi

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian sebelumnya yang digunakan dalam pembahasan Laporan Penelitian ini, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya website penjualan boneka pada Bonex Shop dapat memberikan kemudahan dalam menjual suatu produk yang ditawarkan untuk dapat diakses oleh siapa saja tanpa harus datang secara langsung.
2. Dapat memberikan kemudahan kepada konsumen dalam melakukan suatu transaksi pembayaran.
3. Pembuatan *website* ini menggunakan *php* dengan desain yang sederhana yang bersifat dinamis dan interaktif untuk menjadikan kemudahan para konsumen.
4. *Website* ini dapat terus di *update* dengan mudah dengan waktu yang diinginkan dapat tersaji dengan baik dan benar.

5. Daftar Pustaka

- [1] Dian, Andriyana. 2003. Contoh Macam – macam jenis *e-commerce* dan klasifikasi. Tersedia : <http://www.jogjawebseo.com/> (Diakses 22 Januari 2015, Pukul 14:00)
- [2] Harini, D. 2014. Pengertian Penjualan dan Tujuan Pemasaran.html. Tersedia : <http://www.pengertianku.net/> (Diakses 23 Juni 2016, Pukul 13:00)

- [3] Loudon. 2015. Pengertian *e-commerce* menurut para ahli terlengkap. Tersedia: <http://www.seputarpengetahuan.com/> (Diakses 23 Juni 2016, Pukul 13:00)
- [4] Nugroho,B.2014.*Panduan Proyek Website Toko Online dengan PHP danMysql*. Yogyakarta: Alif Media
- [5] Pengertian Penerapan. Tersedia: <http://www.persamaankata.com/18473/> (Diakses 22 Januari 2015, Pukul 13:00)
- [6] Pengertian *Web Statis* dan *Web Dinamis* beserta perbedaannya. Tersedia:<http://www.pintarkomputer.com/>(Diakses 23 Juni 2016, Pukul 13:40)
- [7] Pengertian Komponen dan Fungsi *Xampp* lengkap dengan penjelasannya. Tersedia:<http://www.dosenpendidikan.com/> (Diakses 23 Juni 2016, Pukul 13:45).
- [8] Rian, A. 2013. Belajar HTML dan CSS “*Tutorial fundamental dallam mempelajari html dan css*”. Tersedia : www.ariano.net (Diakses 11 Desember 2014, Pukul 12:00)
- [9] Sadeli, M. 2011. *Membuat Toko Online dengan PHP untuk Orang Awam*.Palembang:Maxikom
- [10] Syarif, N. 2015. Pengertian dan Fungsi *Adobe Dreamweaver*.html. Tersedia : <http://www.burung-net.com/> (Diakses 23 Juni 2016, Pukul 14:45)
- [11] Tuti, S. 2016. Pengertian Sejarah dan cara penulisan *PHP*.html. Tersedia : <http://www.cuthawe.com/> (Diakses 23 Juni 2016, Pukul 14:45)
- [12] Ulfanti, A. 2016. Pengertian dan Keistimewaan *Mysql*.html. Tersedia : <http://www.cuthawe.com/> (Diakses 23 Juni 2016, Pukul 14:45)
- [13] Wandu, T. 2013. *Use Case Diagram*.html. Tersedia : <http://www.kajianpustaka.com/> (Diakses 23 Juni 2016, Pukul 14:45)